

WM-01

HISTORIA

Lejos de tirar la toalla, el Dr. Eggman planea hacerse con el control del mundo una vez más y lanza una ofensiva a gran escala contra un centro urbano. Los supervivientes quedan sumidos en la desesperación... ¡No hay esperanza!

Pero, de pronto, y como surgido de la nada, aparece el heroico rostro del erizo supersónico más rápido del mundo —Sonic—, que no tarda en inutilizar a las fuerzas opresoras. Sin embargo, el Dr. Eggman se ha reservado un as bajo la manga.

Así, Sonic se ve forzado a combatir contra unos enemigos mucho más duros. Además, uno de ellos posee un poder con el que nuestro erizo no contaba. Sonic es derrotado y tomado como rehén. Se desconoce su paradero actual.

Sin nadie capaz de detenerlo, en apenas unos meses, el Dr. Eggman ha logrado conquistar casi todo el mundo.



¡Pero, a pesar de la ausencia de Sonic, los supervivientes no piensan rendirse, de modo que forman un movimiento espontáneo de resistencia, con Knuckles a la cabeza! Ahora que se han unido todos, están listos para afrontar todo lo que sea necesario.

¡El destino del mundo está en tus manos!

PERSONAJES

El erizo supersónico más rápido del mundo. Adora la libertad y detesta la injusticia. Cuando estaba intentando impedir que el Dr. Eggman lograra llevar a cabo sus viles planes, fue atacado y capturado por un desconocido.



Un personaje personalizable de ti mismo. Eres uno de los que han sobrevivido a los ejércitos robóticos del Dr. Eggman y un nuevo miembro de la resistencia. Sin duda, te serán encomendadas arriesgadas misiones. ¡Encuentra a Sonic, combinad vuestras fuerzas y salvad el mundo!

AVATAR


Dr. EGGMAN
Un malvadísimo y loquísimo genio, tan avaricioso como egoísta. Posee un CI de 300. Con su ejército de superiores robots, alguna que otra cara familiar y lo que él ha bautizado cariñosamente como su “instrumento invencible de destrucción”, ¡aplastará a Sonic de una vez por todas! Y, entonces..., culminará su sueño: ¡que el Imperio de Eggman se extienda por todo el mundo!
INFINITE

RESISTENCIA

La base de operaciones de los aliados de Sonic, que están decididos a plantar batalla frente a las tropas del Dr. Eggman. Con Knuckles al mando, no hay región donde no esté llevándose a cabo una operación.



EJÉRCITO DE EGGMAN

El Dr. Eggman ha reclutado a varios y poderosos enemigos para que le asistan en su vil plan. Y cada uno de ellos tiene viejas cuentas que saldar con nuestro héroe azul...

METAL SONIC

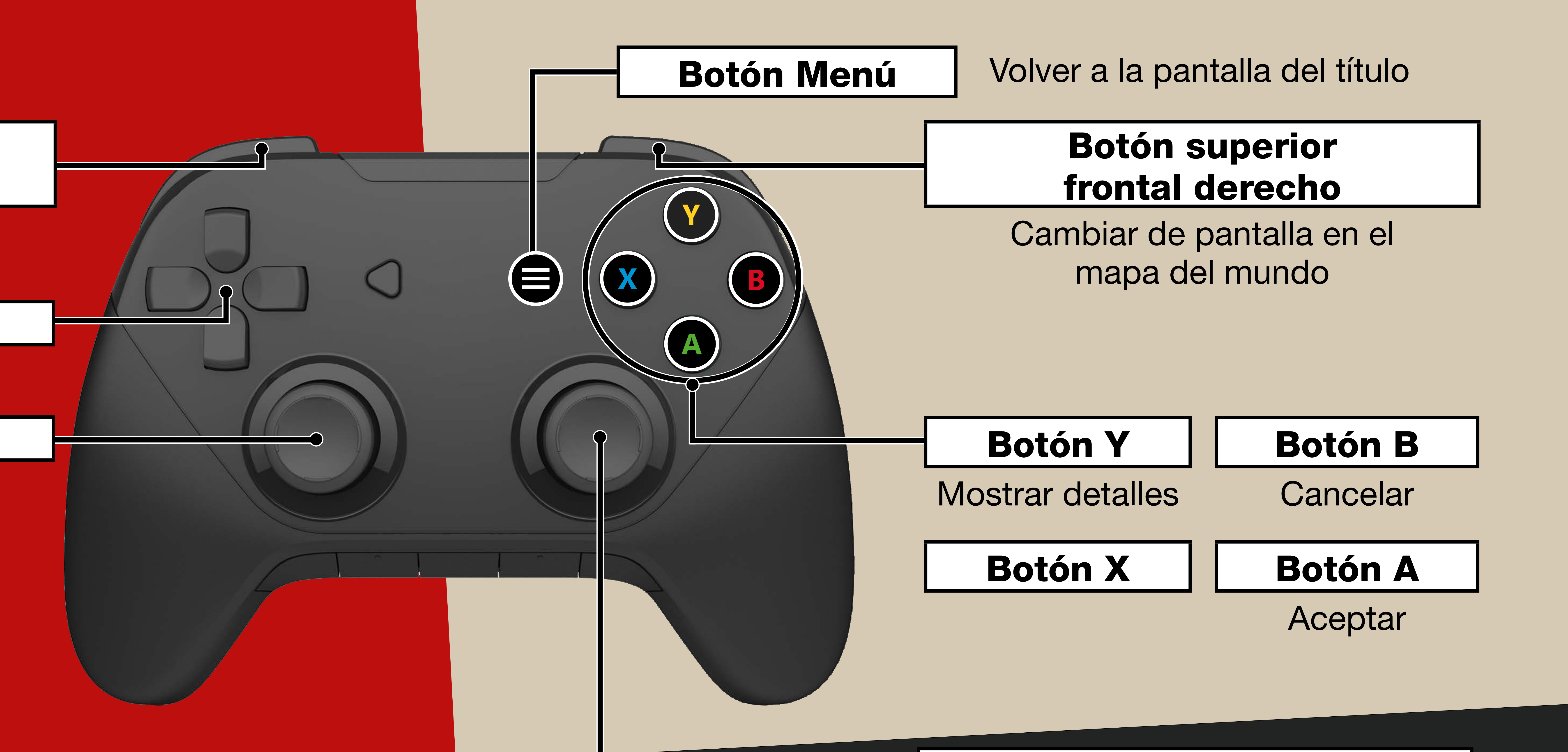
SHADOW

ZAVOK

CHAOS

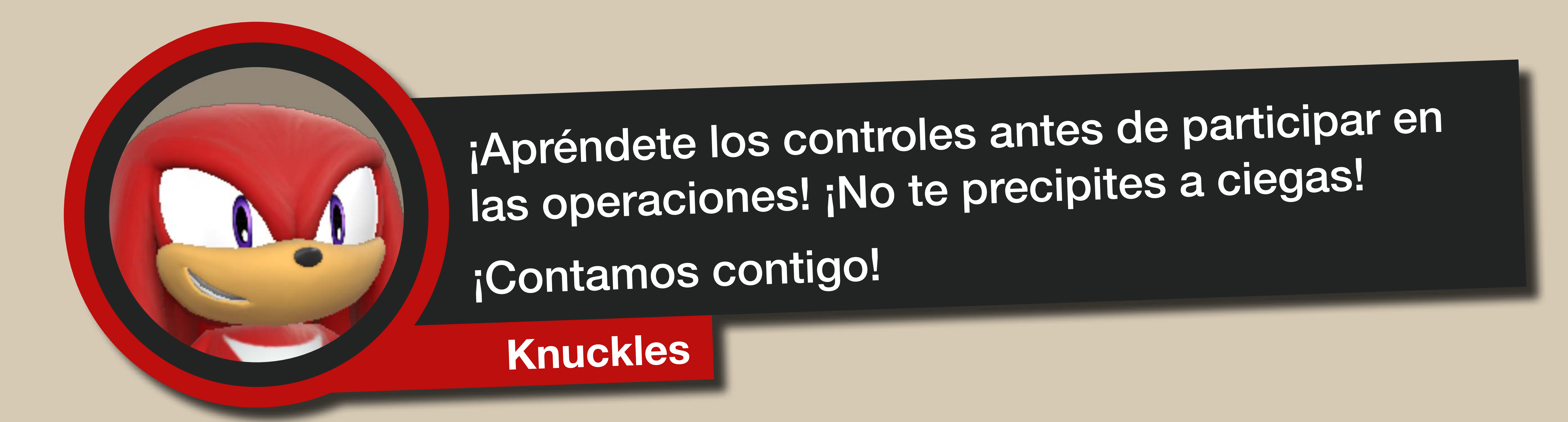
CONTROLES

Mando



Teclado

TECLA	CONTROLES DEL MENÚ
⬆	Arriba
⬇	Abajo
➡	Derecha
⬅	Izquierda
Intro	Elegir / Confirmar
Esc/Retroceso	Atrás
X	Restablecer valores predeterminados
Tab	Alternar menú/clasificaciones



ACCIONES EXCLUSIVAS DE PERSONAJES

Puedes elegir a Sonic clásico, Sonic, el avatar y cooperativo (Sonic y el avatar colaborando).





ACCIONES BÁSICAS DE SONIC CLÁSICO

Mando: cruceta / stick izquierdo
Teclado: D / A

Moverte

Introduce una dirección para caminar y mantenla para correr. Introduce la dirección opuesta para frenar.



Mando: botón B
Teclado: Ctrl Izq. / S

Agacharte

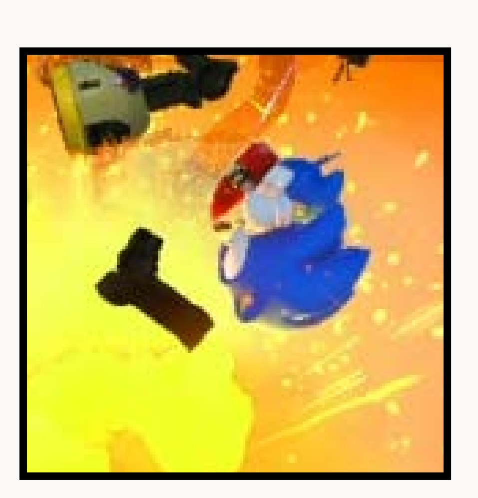
Pulsa el botón B (Ctrl Izq. / S) para agacharte. También te puedes agachar pulsando ⬇.



Mando: botón A
Teclado: Espacio

Salto giratorio

Pulsa el botón A (Espacio) para realizar un salto giratorio que podrás usar para atacar a tus enemigos.



Agacharte + botón A (tecla de Salto giratorio) pulsado repetidamente

Torbellino

Pulsa ⬇ y pulsa repetidamente el botón A (Espacio) para ganar velocidad. Luego, suelta ⬇ para salir disparado haciendo un torbellino.



Botón A (tecla de Salto giratorio) en el aire

Caída torbellino

Pulsa el botón A (Espacio) mientras saltas y, tras aterrizar, ejecutarás un torbellino.



ACCIONES BÁSICAS DE SONIC

Moverte

Mando: cruceta / stick izquierdo
Teclado: W / S / A / D

Introduce una dirección para caminar y mantenla para correr. Introduce la dirección opuesta para frenar.

Salto giratorio

Mando: botón A
Teclado: Espacio

Pulsa el botón A (Espacio) para realizar un salto giratorio que podrás usar para atacar a tus enemigos.

Agacharte/Deslizamiento

Mando: botón B
Teclado: Ctrl Izq.

Cuando estés parado, pulsa el botón B (Ctrl Izq.) para agacharte. Mantenlo pulsado mientras corres para deslizarte.

Salto doble

Botón A (tecla de Salto) mientras saltas

Durante un salto, vuelve a pulsar el botón A (Espacio) para dar un salto doble que te permitirá llegar a zonas más elevadas o evitar obstáculos.



Ataque teledirigido

Botón A (tecla de Salto) mientras saltas

Durante un salto, fijarás automáticamente a los enemigos y dispositivos cercanos. Cuando se haya activado la fijación, pulsa el botón A (Espacio) para lanzar un ataque teledirigido.



Pisotón

Botón B (tecla de Agacharte) en el aire

Pulsa el botón B (Ctrl Izq.) en medio de un salto para atacar mientras caes. ¡Todo enemigo u objeto rompible que tengas debajo acabará aplastado!



Turbo

Mando: botón X
Teclado: Mayús

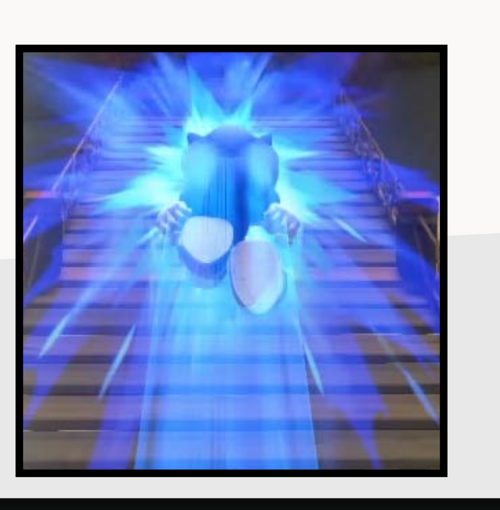
Mientras a la barra le quede algo de carga, pulsa el botón X (Mayús) para dar un súbito acelerón de velocidad. Atravesarás cualquier enemigo u obstáculo en tu camino.



Turbo aéreo

Botón X (tecla de Turbo) en medio de un salto

Pulsa el botón X (Mayús) en medio de un salto mientras quede algo de carga en la barra para realizar un turbo aéreo en pleno salto.



Voltereta / Paso deslizante

Mando: botón superior frontal izquierdo / botón superior frontal derecho
Teclado: Q/E

Cuando estés detenido, podrás efectuar una voltereta. Si estás sobre un raíl deslizante, podrás saltar a otro que corra paralelo y, cuando estés corriendo, podrás dar un paso a la izquierda o la derecha.





OPCIONES BÁSICAS DEL AVATAR

Moverte

Mando: cruceta/stick izquierdo
Teclado: W / S / A / D

Introduce una dirección para caminar y mantenla para correr. Introduce la dirección opuesta para frenar.

Saltar

Mando: botón A
Teclado: Espacio

Pulsa el botón A (Espacio) para saltar. En el caso de los avatares tipo “pájaro”, pulsa el botón A de nuevo en el aire para efectuar un salto doble.

Agacharte / Deslizamiento

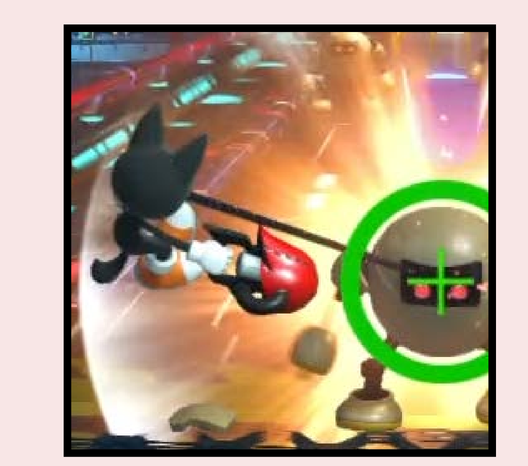
Mando: botón B
Teclado: Ctrl Izq.

Cuando estés parado, pulsa el botón B (Ctrl Izq.) para agacharte. Mantenlo pulsado mientras corres para deslizarte.

Ataque garfio

Botón A (tecla de Salto) mientras saltas

Pulsa el botón A (Espacio) en medio de un salto para lanzar un cable a un objetivo fijado para atacar o para trasladarte con más rapidez.



Pisotón

Botón B (tecla de Agacharte) en el aire

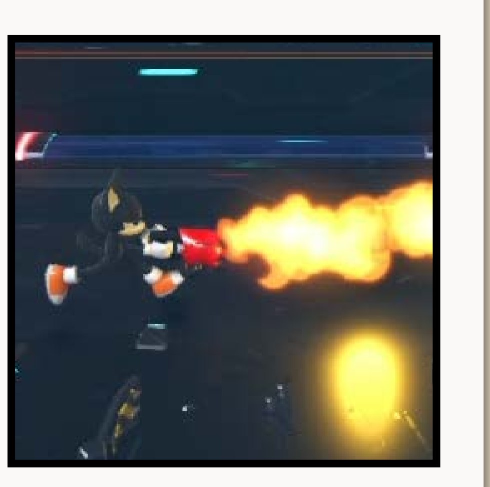
Pulsa el botón B (Ctrl Izq.) en medio de un salto para atacar mientras caes. ¡Todo enemigo u objeto rompible que tengas debajo acabará aplastado!



Ataque del Wispon

Mando: gatillo derecho
Teclado: L

Pulsa el gatillo derecho (L) para activar el ataque básico exclusivo del Wispon equipado.



Acción especial del Wispon


Mando: botón Y
Teclado: K

Toca una cápsula wisp para llenar la barra y pulsa el botón Y (K) para activar la acción especial del Wispon.



Cambiar de avatar


Mando: gatillo izquierdo
Teclado: J

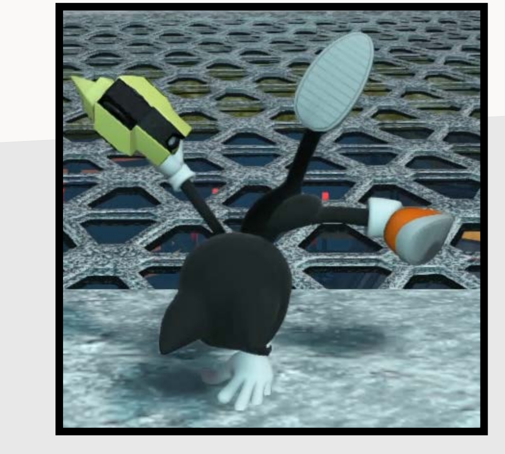
Si has elegido un avatar invitado en el mapa del mundo, pulsa el gatillo izquierdo (J) para cambiarlo por el tuyo.



Voltereta / Paso deslizante

Mando: botón superior frontal izquierdo / botón superior frontal derecho
Teclado: Q/E

Cuando estés detenido, podrás efectuar una voltereta. Si estás sobre un raíl deslizante, podrás saltar a otro que corra paralelo y, cuando estés corriendo, podrás dar un paso a la izquierda o la derecha.



ACCIONES BÁSICAS COOPERATIVAS

Moverte
Mando: cruceta / stick izquierdo
Teclado: W / S / A / D

Introduce una dirección para caminar y mantenla para correr. Introduce la dirección opuesta para frenar.

Saltar
Mando: botón A
Teclado: Espacio

Pulsa el botón A para saltar. Pulsa el botón A (Espacio) de nuevo en el aire para efectuar un salto doble.

Agacharte / Deslizamiento
Mando: botón B
Teclado: Ctrl Izq.

Cuando estés parado, pulsa el botón B (Ctrl Izq.) para agacharte. Mantenlo pulsado mientras corres para deslizarte.

Ataque teledirigido
Botón A (tecla de Salto) mientras saltas

Durante un salto, fijarás automáticamente a los enemigos y dispositivos cercanos. Cuando se haya activado la fijación, pulsa el botón A (Espacio) para lanzar un ataque teledirigido.

Pisotón
Botón B (tecla de Agacharte) en el aire

Pulsa el botón B (Ctrl Izq.) en medio de un salto para atacar mientras caes. ¡Todo enemigo u objeto rompible que tengas debajo acabará aplastado!

Turbo
Mando: botón X
Teclado: Mayús

Mientras a la barra le quede algo de carga, pulsa el botón X (Mayús) para dar un súbito acelerón de velocidad. Atravesarás cualquier enemigo u obstáculo en tu camino.

Turbo aéreo
Botón X (tecla de Turbo) en medio de un salto

Pulsa el botón X (Mayús) en medio de un salto mientras quede algo de carga en la barra para realizar un turbo aéreo en pleno salto.

Ataque garfio
Botón A (tecla de Salto) mientras saltas

Pulsa el botón A (Espacio) en medio de un salto para lanzar un cable a un objetivo fijado para atacar o para trasladarte con más rapidez.

Ataque del Wispon
Mando: gatillo derecho
Teclado: L

Pulsa el gatillo derecho (L) para activar el ataque básico exclusivo del Wispon equipado.

Acción especial del Wispon
Mando: botón Y
Teclado: K

Toca una cápsula wisp para llenar la barra y pulsa el botón Y (K) para activar la acción especial del Wispon.

Cambiar de avatar
Mando: gatillo izquierdo
Teclado: J

Si has elegido un avatar invitado en el mapa del mundo, pulsa el gatillo izquierdo (J) para cambiarlo por el tuyo.

Voltereta / Paso deslizante
Mando: botón superior frontal izquierdo/ botón superior frontal derecho
Teclado: Q/E

Cuando estés detenido, podrás efectuar una voltereta. Si estás sobre un raíl deslizante, podrás saltar a otro que corra paralelo y, cuando estés corriendo, podrás dar un paso a la izquierda o la derecha.

Controles del teclado

TECLA	SONIC CLÁSICO CONTROLES DEL JUEGO	SONIC CONTROLES DEL JUEGO	AVATAR CONTROLES DEL JUEGO	COOPERATIVO CONTROLES DEL JUEGO
Esc	Pausa	Pausa	Pausa	Pausa
W		Moverte hacia delante	Moverte hacia delante	Moverte hacia delante
S	Agacharte	Moverte hacia atrás	Moverte hacia atrás	Moverte hacia atrás
A	Moverte hacia la izquierda	Moverte hacia la izquierda	Moverte hacia la izquierda	Moverte hacia la izquierda
D	Moverte hacia la derecha	Moverte hacia la derecha	Moverte hacia la derecha	Moverte hacia la derecha
Q		Voltereta/Paso deslizante (izquierda)	Voltereta/Paso deslizante (izquierda)	Voltereta/Paso deslizante (izquierda)
E		Voltereta/Paso deslizante (derecha)	Voltereta/Paso deslizante (derecha)	Voltereta/Paso deslizante (derecha)
Espacio	Saltar	Saltar	Saltar	Saltar
Mayús		Turbo		Turbo
Ctrl Izq.	Agacharte	Agacharte	Agacharte	Agacharte
J			Cambiar de avatar	Cambiar de avatar
L			Usar Wispon	Usar Wispon
K			Usar acción especial del Wispon	Usar acción especial del Wispon

MENÚ PRINCIPAL

Selecciona COMENZAR en la pantalla del título para mostrar el menú principal.

NUEVA PARTIDA

Selecciona Nueva partida para crear datos de guardado y comenzar una partida desde el principio.

Datos guardados

El progreso en el juego se guarda automáticamente en ciertos momentos; por ejemplo, cuando superas una fase.

Si seleccionas Nueva partida tras haber creado datos guardados, verás aparecer un mensaje de advertencia. **Si seleccionas VALE, los datos existentes serán borrados y se crearán otros en su lugar.** Los datos sobrescritos no podrán recuperarse, así que ten cuidado.

CONTINUAR

Seguirás jugando una partida guardada con anterioridad.

OPCIONES:

JUEGO

Haz cambios en los siguientes parámetros del juego:

- ✦**Nivel de dificultad: selecciona entre Normal o Difícil.**
- ✦**Vibración del mando: activa o desactiva la vibración del mando.**
- ✦**Pistas: activa o desactiva las pistas.**
- ✦**Radio: activa o desactiva las comunicaciones durante el juego.**
- ✦**Idioma del texto y las voces: elige el idioma de las voces y el texto del juego.**

GRÁFICOS

Haz cambios en los siguientes parámetros gráficos:

✦Resolución: ajusta la resolución de la pantalla.
✦Modo de pantalla: ajusta el modo de pantalla.
✦Monitor seleccionado: selecciona qué monitor usar cuando hay dos o más monitores conectados.
✦Vsync: activa o desactiva la sincronización vertical (Vsync).
✦FPS máximos: ajusta el máximo de fotogramas por segundo.
✦Brillo: ajusta el brillo de la pantalla durante la partida. (10=más brillante, 1=más oscura)
✦Calidad predeterminada: ajusta los parámetros de calidad gráfica predeterminados.
✦AA: ajusta la calidad del antialiasing.
✦FA: ajusta la calidad del filtrado anisotrópico.
✦Sombras: ajusta la calidad de las sombras.
✦PDC: ajusta la calidad de la profundidad de campo.
✦Bloom: ajusta la calidad del efecto de resplandor.
✦Difuminado: ajusta la calidad del efecto de desenfoque de movimiento.
✦Dispersión de la luz: ajusta la calidad del efecto de dispersión de la luz.

AUDIO

Haz cambios en los siguientes parámetros de audio:

✦Volumen general: ajusta el volumen general.
✦Volumen de los efectos: ajusta el volumen de los efectos de sonido.
✦Volumen de la música: ajusta el volumen de la música.
✦Volumen de la voz: ajusta el volumen de la voz.
✦Volumen de los vídeos: ajusta el volumen de los vídeos.

CONTROLES

✦Haz cambios en las asignaciones de botones y teclas aquí. Pulsa el botón Y/Tab para cambiar entre el mando y el teclado.
✦Si te quedas atascado, siempre puedes restablecer los ajustes predeterminados con el botón X o la tecla X.

VÍDEOS

Mira las cinemáticas que hayas visto anteriormente.

CÓMO SE JUEGA

PANTALLA DEL JUEGO



❶ N.° de Rings actual
Puedes llevar contigo hasta 100 Rings en modo Normal y 999 en el modo Difícil.

❷ Tiempo transcurrido
Si te pasas de 60 minutos, te quedarás sin tiempo. La partida llegará a su fin y volverás al mapa del mundo.

❸ Puntuación de la fase
Aumenta tu puntuación recogiendo Rings y objetos y atacando a tus enemigos.

❹ Avatar invitado
El avatar invitado elegido por ti en el mapa del mundo. Podrás cambiarlo por tu propio avatar durante la partida sin problemas.

❺ Wispon
Tendrás acciones de Wispon disponibles siempre que al indicador le quede algo de carga.

❻ Barra del turbo
Mete el turbo sin preocuparte hasta que se vacíe la barra. Para llenarla, toca cápsulas wisp y ataca a tus adversarios.

❼ Cápsula wisp
Tócala para llenar la barra.

✪ Las cápsulas wisp deben coincidir con el Wispon que tenga equipado tu avatar.

Menú de pausa
Comprueba la configuración de tu partida y el Wispon que tienes equipado. Elige Continuar para reanudar la partida, Volver a intentarlo para empezar desde el principio de la fase o Salir para volver al mapa del mundo.

CÓMO JUGAR

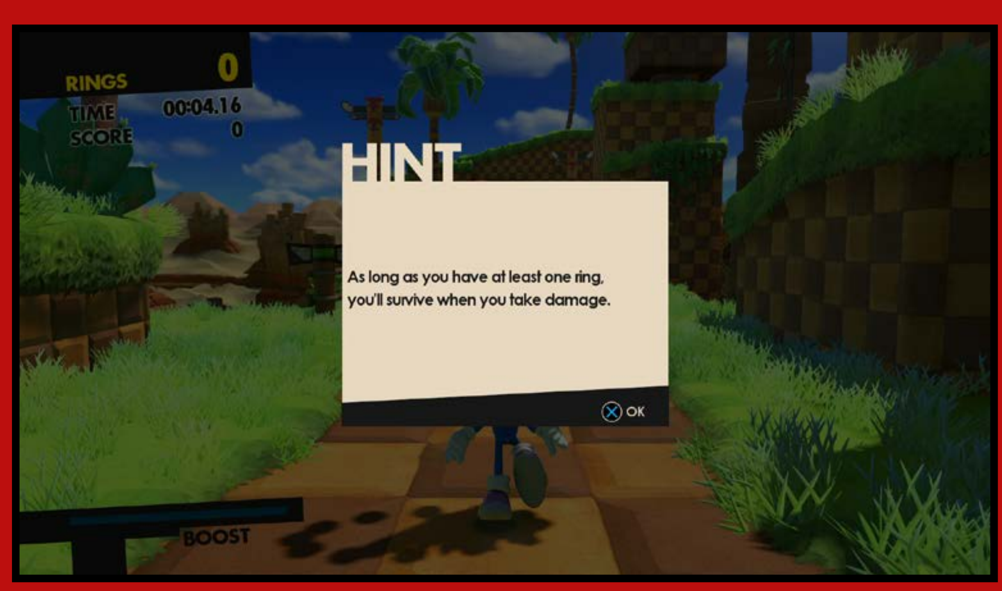


¡Antes de empezar, no dejes de comprobar las siguientes funciones! ¡Entenderlas es vital a la hora de superar las fases!



Pistas

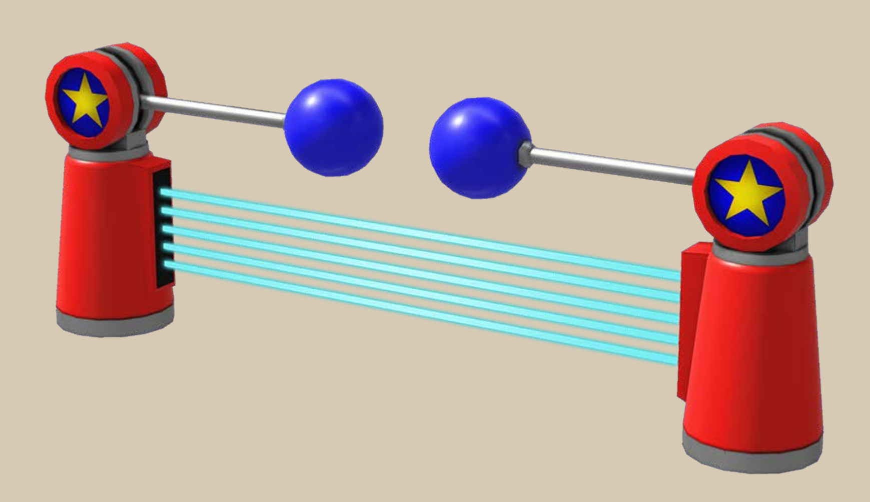
En las fases encontrarás Rings de pistas. Toca uno y recibirás un oportuno consejo.





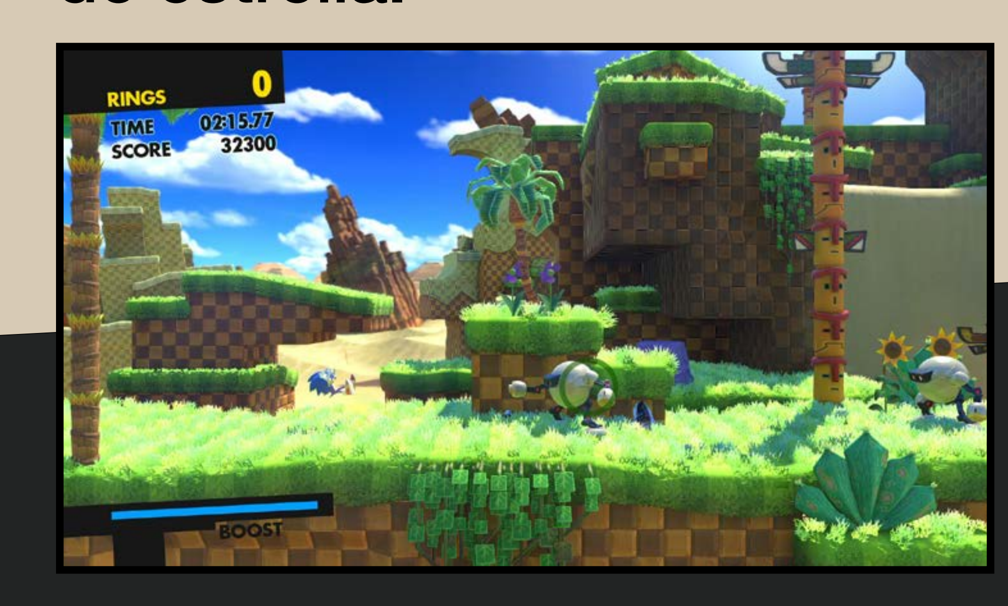
Rings

Recolecta Rings mientras progresas. Mientras te quede un solo Ring, si sufres un ataque, no te afectará. Sencillamente, soltarás algunos o todos los Rings.



Perder una vida

Si no te queda ningún Ring y te caes por un agujero, te ahogas o sufres un ataque, perderás una vida y volverás a empezar desde el principio de la fase o desde un puesto de estrella.



Puesto de estrella

Pasa por un puesto de estrella para activarlo. Si pierdes una vida, volverás a empezar desde el último puesto de estrella que activaste.

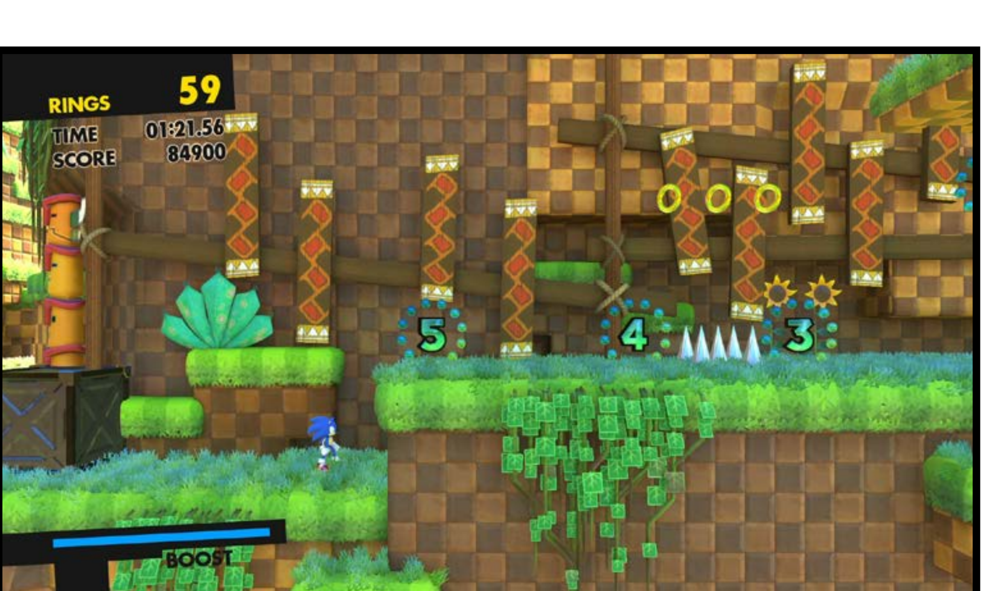


Rings estrella roja

En cada fase, hay ocultos cinco Rings estrella roja. Si recoges uno, aparecerá como recibido al terminar la fase.



Hazte con los cinco Rings estrella roja y aparecerán cinco Rings numéricos en la fase. Los Rings numéricos deben ser recogidos en el orden que dictan los números, empezando por el número más alto.



Hazte con los cinco Rings numéricos y aparecerán cinco Rings luna plateada. Una vez consigas el primero, solo tendrás un tiempo limitado para hacerte con el resto.

Conseguir estos Rings especiales te dará un bonus de puntuación más alto, lo cual te ayudará a conseguir experiencia.

Dispositivos

En cada fase encontrarás trampas y zonas peligrosas como bucles, muelles, plataformas móviles y terrenos que se derrumban. Piensa en la mejor forma de utilizar estos elementos para acelerar por las fases.



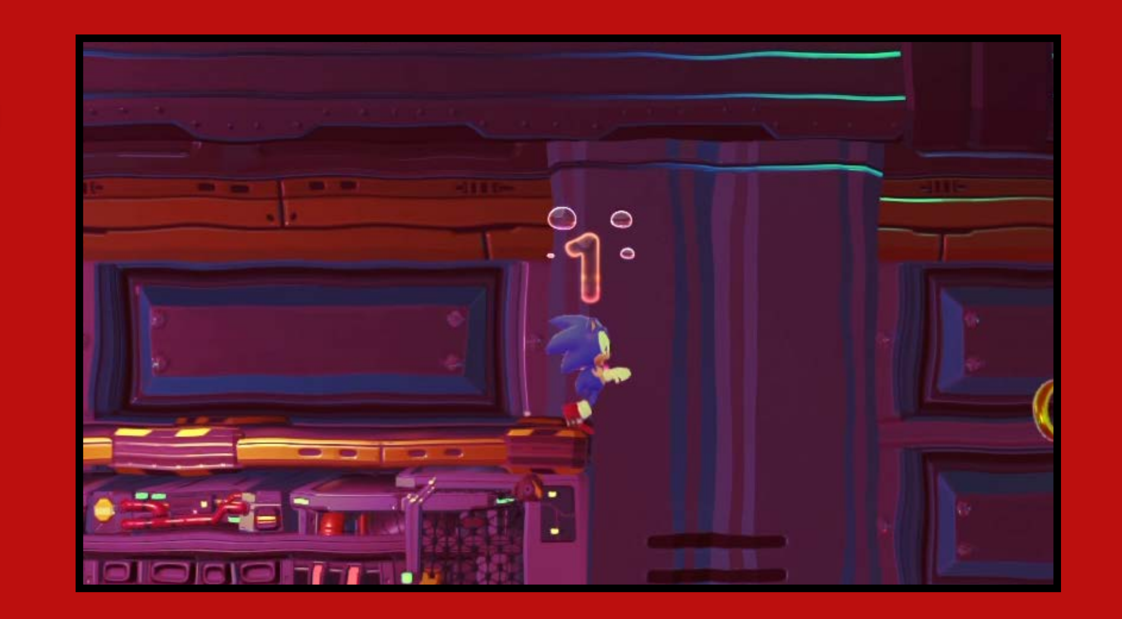
Distintas rutas

Hay muchas rutas posibles para completar cada fase. En algunas de ellas, encontrarás un Ring estrella roja bien escondido.



Sin aliento

Si pasas demasiado tiempo bajo el agua, te quedarás sin aire. Deberás encontrar una burbuja de aire y respirar en ella antes de que el indicador llegue a cero.



Cápsula wisp

Toca una cápsula wisp para llenar la barra. Usa la barra para meter el turbo o llevar a cabo una acción especial exclusiva de Wispon.



Los wisps son criaturas alienígenas con poderes especiales y unos valiosos aliados de Sonic, al que ayudan en sus aventuras.

Caja de objetos

Rompe y abre una caja de objetos para conseguir Rings extra, invencibilidad o unas superzapatillas para correr a velocidades de vértigo.



Paso deslizante

Móntate sobre un raíl deslizante para deslizarte rápidamente sobre el mismo. Si te encuentras en un lugar con raíles paralelos, podrás saltar de uno a otro. ¡Algunos de estos raíles se terminan abruptamente, así que no te despistes!



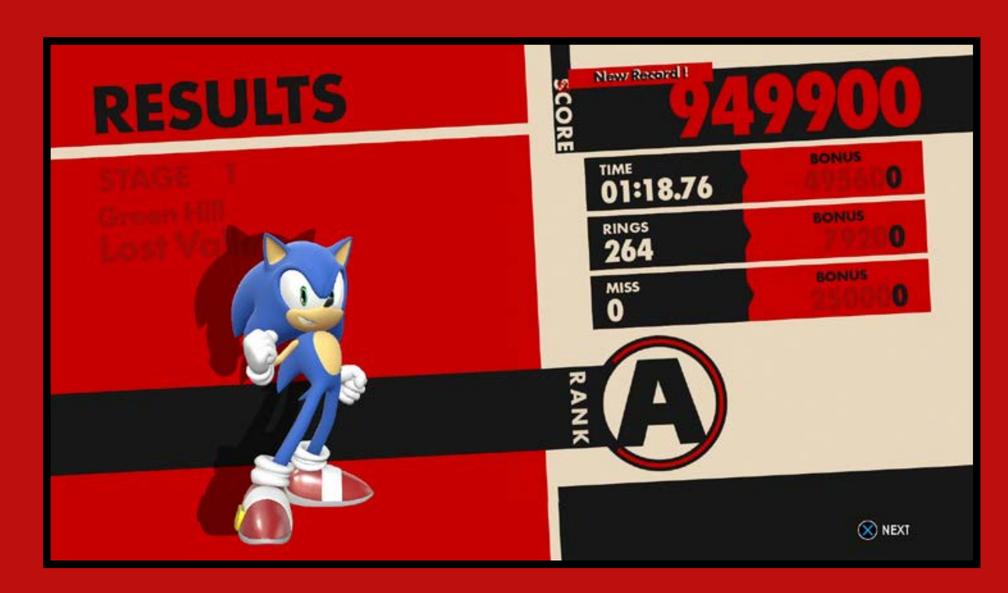
Meta

Llega a la meta o derrota al jefe final para superar la fase.



Resultados

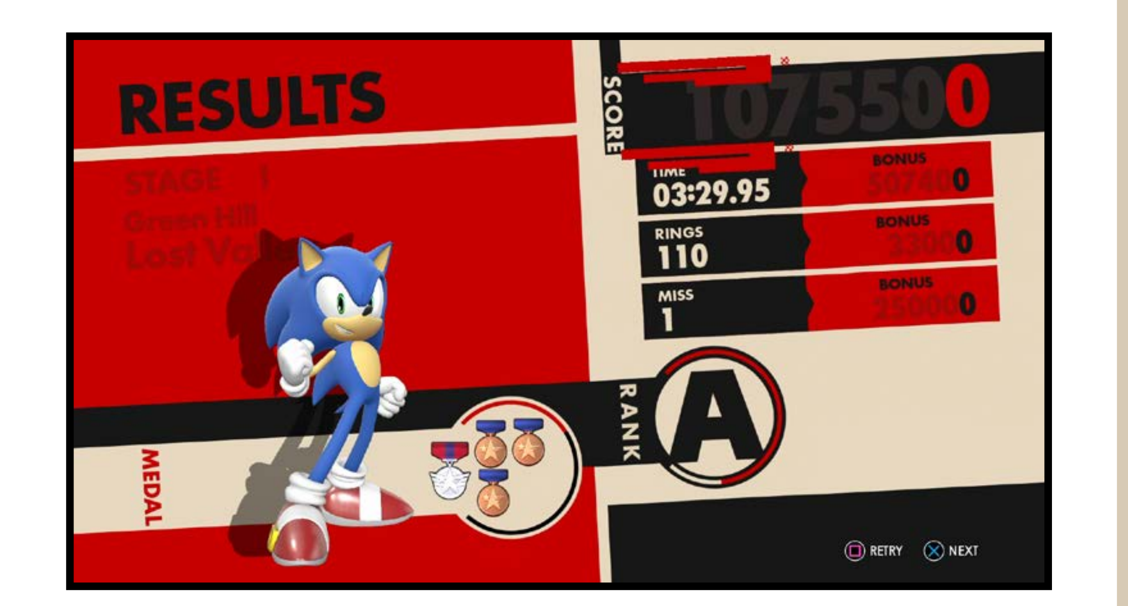
En la pantalla de Resultados, podrás ver tu puntuación total, tu rango y los bonus de tiempo, de Rings y aquellos obtenidos al volver a intentarlo.



La experiencia aumenta con la puntuación total. Cuando se llene la barra de experiencia, recibirás un honor.

Honores

Hay honores de bronce, plata y oro. Consigue cinco honores de bronce para ganar uno de plata, y dos de plata para obtener uno de oro.



Cuando tengas un honor de oro, podrás empezar a recolectar Wispons y trajes, como parte de las recompensas de las misiones.

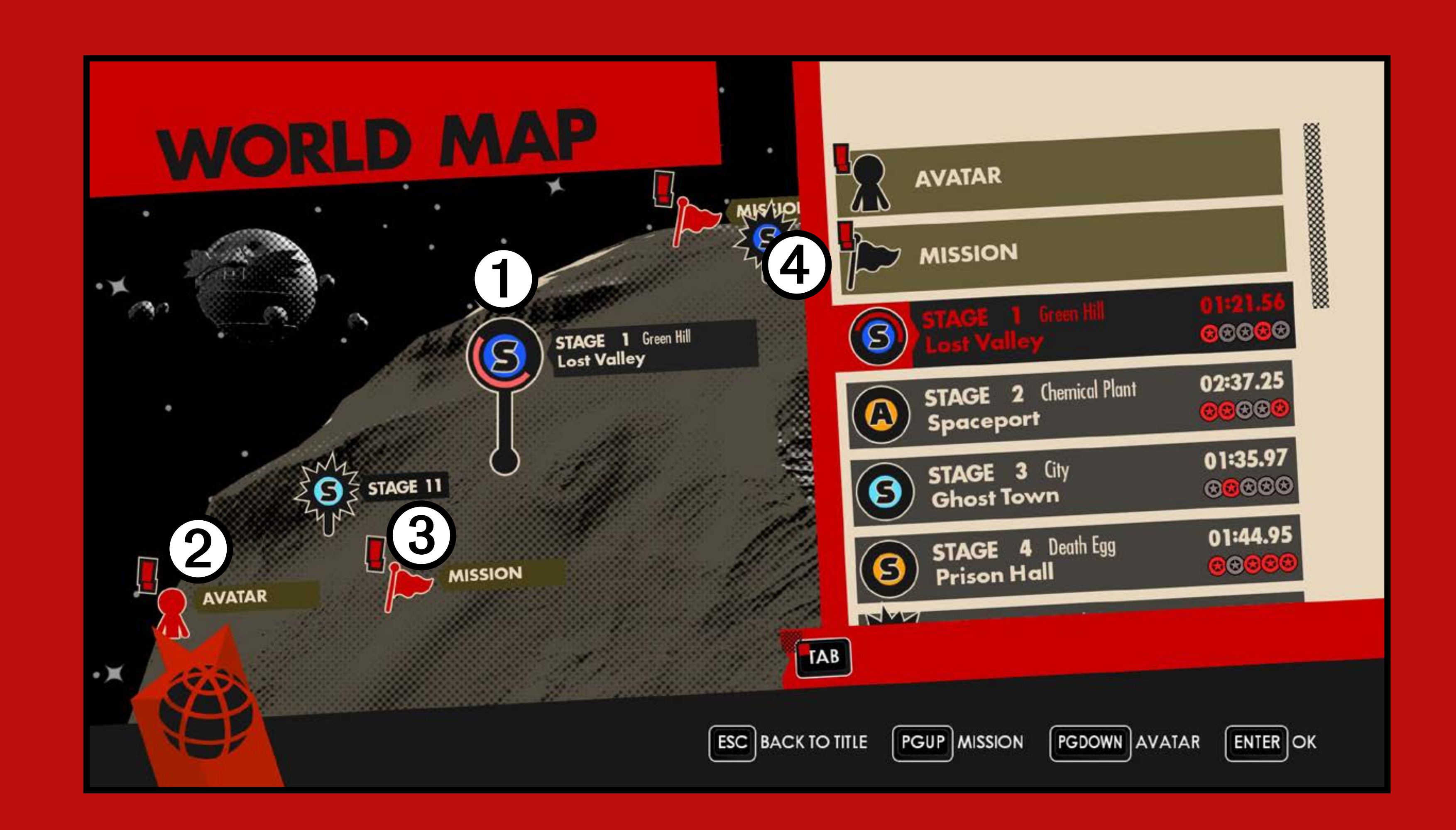


MAPA DEL MUNDO



No hay lugar en el mundo que no haya sido tomado por las fuerzas del Dr. Eggman.
¡Es hora de enfrentarnos a ellas!

Knuckles



❶ **Objetivo de la fase**

❷ **Avatar**

❸ **Misión**

❹ **Lista de fases**

SELECCIONAR FASE

Mueve el cursor sobre el mapa del mundo o abre la Lista de fases para elegir a cuál jugar.



Existen cuatro tipos de objetivos de fase. El color indica el personaje, o personajes, a utilizar, tal y como se describe a continuación:



Sonic



Sonic clásico



Avatar



Cooperativo (Sonic y avatar)

PANTALLA DE INFORMACIÓN SOBRE LAS FASES

Elige una fase para acceder a la pantalla de información de la misma. En las fases que ya hayas completado, también podrás ver el mejor tiempo, el rango con que la superaste y los Rings estrella roja recogidos.



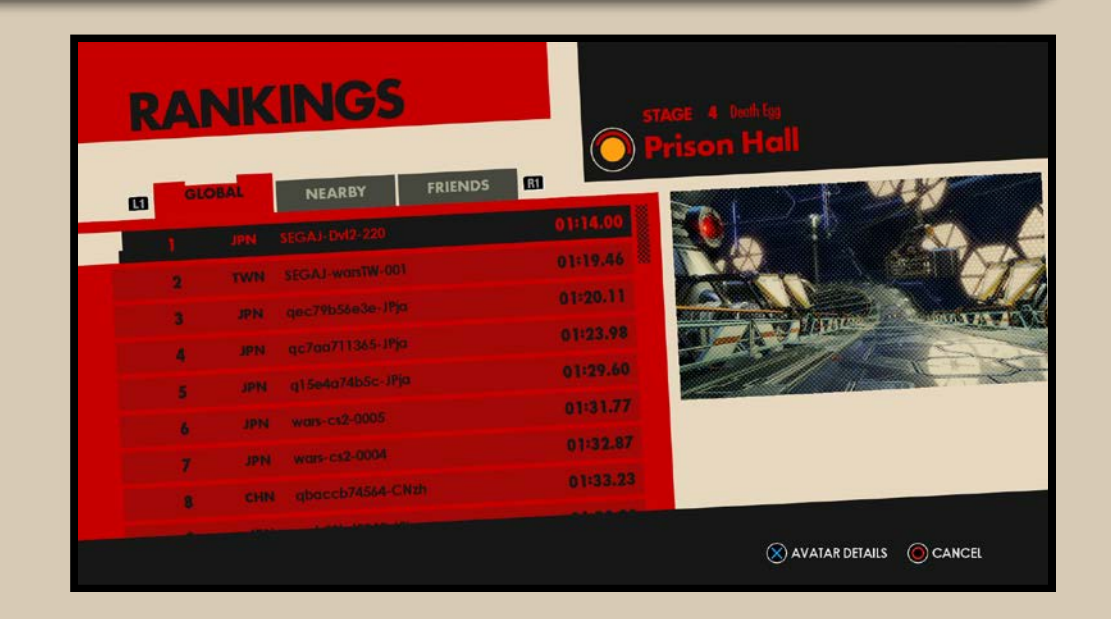
Avatar invitado

Configura un avatar invitado y cámbialo por tu propio avatar cuando quieras durante la partida. Cuando cambies de avatares, también cambiarás de habilidades especiales y de Wispon.



Clasificación

En la pantalla de Información de la fase, también podrás acceder a las clasificaciones para consultar los tiempos de jugadores de todo el mundo. Las clasificaciones comprenden estas modalidades:



- ✦ **Global** ...... Clasificación de los mejores jugadores del mundo.
- ✦ **Cerca** .... Verás aquellos jugadores que estén en las posiciones más cercanas a la tuya.
- ✦ **Amigos** ...... Compara tu clasificación con la de tus amigos.

MISIÓN DE SOCORRO

Si vuelves a jugar a algunas de las fases ya superadas, activarás una misión de socorro. Hay tres tipos de misiones de socorro:





Superar una fase usando solo el avatar de otro jugador (tu avatar no estará disponible).



Superar una fase con el avatar de otro jugador como avatar invitado.



Rescatar al avatar de otro jugador abriendo la caja trampa escondida dentro del juego.

Si pierdes una vida, sales de la partida o llegas a la meta sin haber rescatado al avatar, fracasarás en la misión y no tendrás la opción de volver a intentarlo.

Contenido descargable

El contenido descargable (DLC) está programado para poco después de la fecha inicial de lanzamiento del juego. Para obtener más información y saber más de la fecha oficial de lanzamiento, visita esta página web:

http://www.sonicthehedgehog.com/forces/

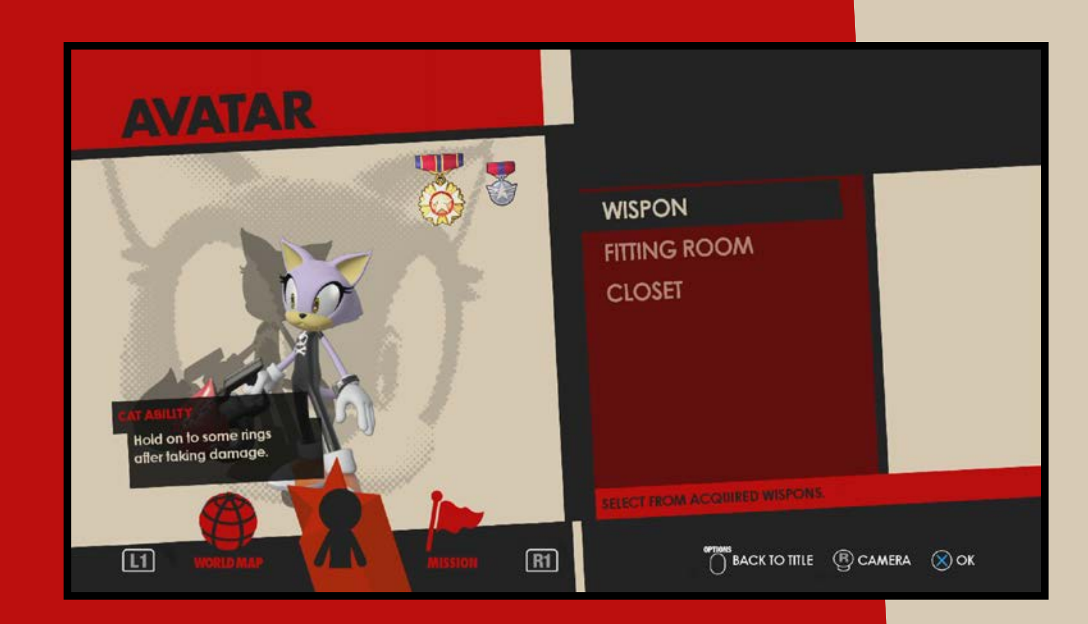
AVATARES



¡Usa los elementos que hayas recogido para personalizar a tus avatares! ¡Nunca subestimes la importancia de tu apariencia personal!

Amy

Poco después de empezar a jugar, aparecerá un avatar que será el nuevo aliado de Sonic. Podrás configurar el Wispon del avatar y personalizar otros factores en la pantalla Avatar.



CREAR

Primero, configura los parámetros básicos del mismo.

El género, la especie, la forma de la cabeza, de los ojos y la voz solo pueden configurarse una vez. ¡Elige bien!



Siete especies

Los avatares tienen siete especies de entre las que elegir. Cada una de ellas posee una habilidad innata, como la de atraer objetos o el salto doble.



WISPON

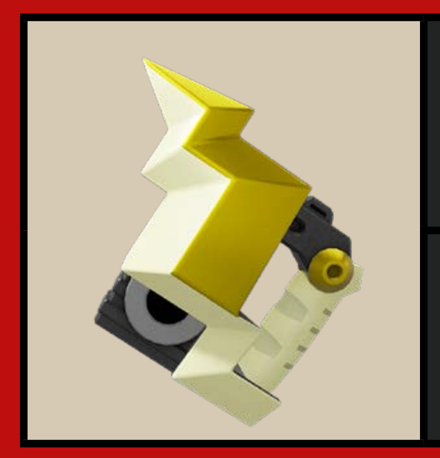
Cambia el Wispon que tengas equipado y comprueba sus habilidades. Los Wispons pueden ser de las siguientes variedades:

Tipos de Wispon

Wispon Ardor

	ATAQUE BÁSICO	Dispara llamaradas hacia delante. Mantén pulsado el botón para disparar sin parar.
	ACCIÓN ESPECIAL	Salto explosivo. Pulsa varias veces para alcanzar áreas más altas.

Wispon Relámpago

	ATAQUE BÁSICO	Atacarás con un látigo de rayo.
	ACCIÓN ESPECIAL	Úsalo cerca de los enemigos o Rings para moverte rápidamente.

Wispon Cubo

	ATAQUE BÁSICO	Convierte en cubos a los enemigos. Machaca los cubos y conseguirás Rings.
	ACCIÓN ESPECIAL	Créate un punto de apoyo hecho de cubos, aunque estés en medio de un salto.

Wispon Asteroide

	ATAQUE BÁSICO	Podrás seleccionar y atacar hasta a seis enemigos.
	ACCIÓN ESPECIAL	Hazte invencible y atrae los objetos cercanos. Pulsa el botón mientras estás en el aire para flotar.

Wispon Taladro

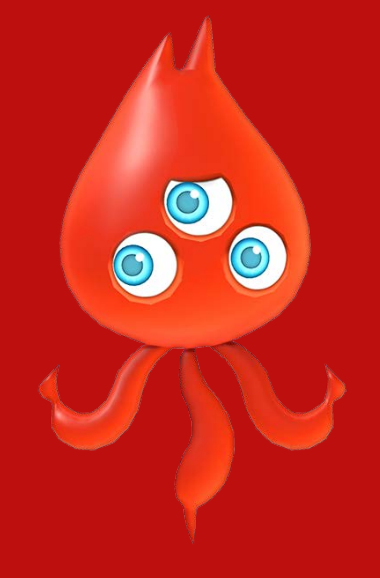
	ATAQUE BÁSICO	Atacarás con un taladro. Pulsa el botón repetidamente para hacer ataques más poderosos.
	ACCIÓN ESPECIAL	Excava un túnel bajo la superficie para continuar. Esto también puede usarse para escalar paredes.

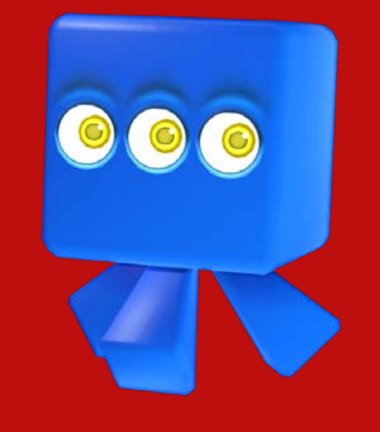
Wispon Planeador

	**ATAQUE BÁSICO**	Repele al enemigo con una onda de choque.
	ACCIÓN ESPECIAL	Crea un globo y elévate con él. Esto podría evitar que caigas en un agujero.

Wispon Vacío

	**ATAQUE BÁSICO**	Lanza un agujero negro que absorberá objetos y enemigos.
	ACCIÓN ESPECIAL	Introduce una dirección para viajar hasta el extremo más alejado posible (la pared más cercana) en un instante.

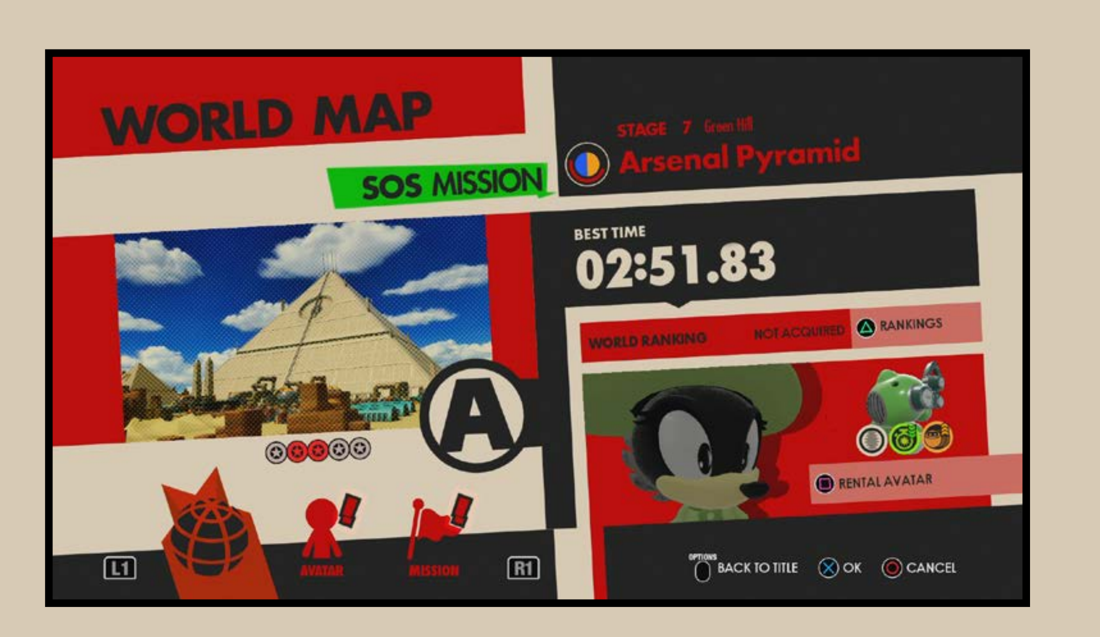







VESTUARIO

Personaliza tu avatar con las partes que hayas adquirido. Los cambios se verán reflejados tanto en las fases como en las cinemáticas.



ARMARIO

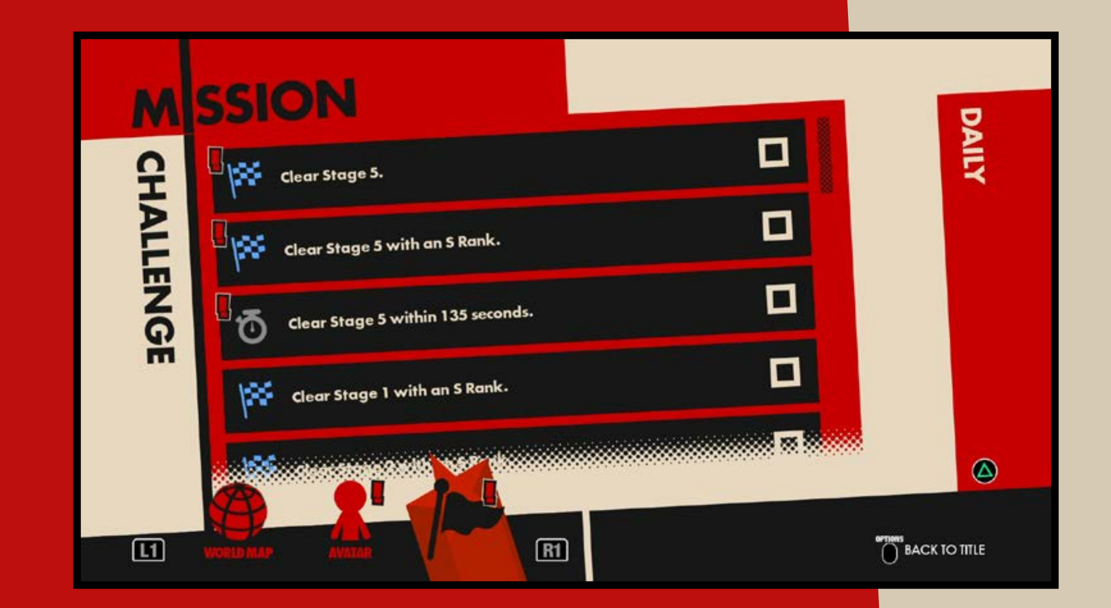
Guarda los trajes compuestos de partes personalizados para más comodidad. Puedes guardar hasta 15 trajes.

MISIONES

Comprueba los detalles de la misión en la pantalla de la misión.

DESAFÍOS

Tienes a tu disposición una gama de misiones, como ganar honores de oro como un pájaro, o superar la fase 1 con la nota S.



Recompensas por las misiones

Cuando superes una misión recibirás partes y Wispons como recompensa.



MISIONES DIARIAS

Misiones que cambian cada día. Una vez superes una Misión diaria, la puntuación de tu fase normal recibirá una bonificación durante 30 minutos. Haz esto cada día para incrementar gradualmente tus bonus de puntuación.



PISTAS Y CONSEJOS

- ✪ En el modo normal, solo perderás parte de tus Rings cuando recibas daños.
- ✪ Al luchar contra Zavok, sus ataques desde arriba te obligarán a saltar, así que estate preparado para usar tu ataque teledirigido. Si pulsas el botón de salto antes de que te ataque, te agotarás y quedarás en una posición más vulnerable que antes.
- ✪ Si no estás seguro de cómo vestir a tu avatar, elige el modo Aleatorio. Sin duda alguna, así acabarás dando con el aspecto que más te guste.

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta: **www.sega.com/support**

o llama al: **800 600 977** (llamada gratuita)

Atención al cliente en: Español

GARANTÍA

GARANTÍA: SEGA Europe Limited garantiza al comprador original de este juego (según las limitaciones que se describen a continuación), que dicho juego funcionará esencialmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de la primera compra. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, además de posibles derechos estatutarios o de otro tipo según su jurisdicción local a los que no afecta.

LÍMITACIONES DE GARANTÍA: Esta garantía limitada no tendrá validez si el juego se usa con fines comerciales o empresariales y/o si cualquier fallo o defecto ha sido provocado por usted (o por cualquier otra persona que actúe bajo su control o autoridad) como resultado de un fallo, negligencia, accidente, uso indebido o inapropiado, virus o modificación en modo alguno del juego tras la compra del mismo.

RECLAMACIÓN DE GARANTÍA: Si experimenta algún problema con este juego durante el periodo de garantía (incluyendo un problema con la activación del juego, ya sea mediante el uso de códigos o cualquier otro método) deberá ponerse en contacto con el establecimiento vendedor donde lo adquirió. Asegúrese de tener una copia del recibo de la venta original, pues el vendedor se lo podría pedir. Si descubre un error de programación o cualquier otro tipo de error en el juego, por favor, póngase en contacto con el servicio técnico de SEGA (especificado en este manual) e infórmeles del problema que está experimentando. El establecimiento de venta o SEGA se encargará de su reparación o le enviará uno nuevo a su dirección. El juego que ha sido reemplazado tendrá una garantía por el periodo restante de la misma o por un plazo de noventa (90) días desde que se realizara dicho reemplazo, aquel que sea más largo. Si, por cualquier motivo, el juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho al reembolso del precio que pagó por el mismo. Todo lo expuesto anteriormente (reparación, reemplazo o el precio que se pagó por el juego) es su único recurso legal.

LIMITACIONES: EN TODA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY VIGENTE (SIN QUE ELLO LIMITE O EXCLUYA DE RESPONSABILIDAD POR FRAUDE, MUERTE O DAÑOS PERSONALES EN CASO DE NEGLIGENCIA POR PARTE DE SEGA), NI SEGA, NI SUS VENDEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE LOS RIESGOS RELACIONADOS CON CUALQUIER DAÑO ESPECIAL O INDIRECTO, DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE DATOS, AVERÍA DE LA CONSOLA U ORDENADOR, PÉRDIDA DE AHORROS ANTICIPADOS, PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD DE NEGOCIO O DE FONDO DE COMERCIO QUE RESULTEN DIRECTA O INDIRECTAMENTE COMO CONSECUENCIA DEL USO, POSESIÓN O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO, INCLUSO EN AQUELLOS CASOS EN LOS QUE SE HA INFORMADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHA PÉRDIDA.

Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

"""

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

"""

Please replace <year> with the value from the FreeType version you actually use.

Legal Terms

===========

0. Definitions

- Redistribution of source code must retain this license file ('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.


CRIWARE™